Мистериум

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Майкл Гудвин, Джесс Хартли, Питер Шефер, Малкольм Шеппард и Джон Снид

Дополнительные материалы: Мэттью Макфарланд

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Джозеф Кэррикер-младший

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Дизайн книги: Эйлин Э. Майлс

Внутренние иллюстрации: Брайан Лебланк, Джастин Норман и “Imaginary Friends Studios” (Джанкмен, Кинг Монк, Раб-Э-Дак, Ю-Джей-Л, Скрабрус-пенсил, Мистер Би, Ди-Си-Дабл-ю-Джей, Рейф-Ди-Ти, Тзэ, Джилл Секорд, Дмитрис и Сиэйи).

Передняя обложка: Джим Павелек

Глава первая:
История познания

Возможно, когда-то все дороги действительно вели в Рим, однако сегодня они ведут в Атлантиду. Заклинатели всего Падшего мира мечтают узнать погребённые тайны великой цивилизации магов. И мистагоги Мистериума гордо шагают в первых рядах – но не только потому, что они мечтают вернуть забытые знания Атлантиды, но и потому, что некоторые секреты им лучше хорошо *перепрятать.*

Колдуны Мистериума как никто другой знают, насколько бывает опасна сила, сосредоточенная в руках недостойных. Нет, они не собираются лишать окружающих права на постижение магического искусства - Арс Мистериорум. Речь идёт лишь о том, что они не вынесут, если сами не будут владеть тайнами, известными окружающим.

Мистагоги считают, что именно их магия сделала возможным возведение Небесной лестницы. Больше того: раскол миров произошёл не без их участия, поскольку Экзархи вышли из их рядов. Даже сегодня члены Мистериума продолжают считать, что главной ошибкой было не сооружение Небесной лестницы, а то, что недостойным удалось постичь колдовские тайны, которые так и остались неизвестными для других, куда более добродетельных магов.

Впрочем, Мистериум не афиширует свою точку зрения. Некоторые мистагоги боятся позора, которым их окружат маги из других орденов. Другие молчат из гордости, зная, что многие Пробуждённые будут смеяться над их заявлениями о создании Лестницы выходцами из Мистериума.

Но так или иначе, вопрос состоит не в том, кто совершил ошибку в атлантический период. Вопрос в том, как Мистериум может исправить содеянное.

Атенея Прима

Ещё до падения Лестницы многие колдуны Мистериума бежали из Атлантиды в далёкие земли, в которых люди принимали их за великих мудрецов. Эти беглецы не только влияли на развитие их цивилизаций, но и записывали свои знания в гримуары, вполне справедливо опасаясь, что скоро весь мир начнёт забывать секреты атлантического искусства.

Хотя в определённом виде Мистериум существовал и в самой Атлантиде, где назывался Орденом крыльев дракона, фактически это стало началом современной эпохи Мистериума. Свои гримуары маги собирали в личных библиотеках, которые часто считались у местных своего рода святилищами. Так появились первые Атенеумы, или *Атенея Прима*.

Многие Атенея Прима погибли за тысячелетия войн, колдовских диверсий и природных катаклизмов: говорят, один из таких Атенеумов находился в Александрийской библиотеке, а другой - во дворце Ашурбанипала. Но, говорят, некоторые из них всё ещё можно найти в отдалённых уголках Падшего мира, среди развалин ацтекской империи и руин африканских цивилизаций. И кто знает, сколько из них хранятся в малоизученных областях нематериальных миров наподобие царства мёртвых?

Атенея Прима в игре

Атенея Прима действительно существуют. Возможно, протагонисты не знают этого наверняка, однако вы как Рассказчик можете намекать игрокам, что их поиски вполне могут увенчаться успехом. Конечно, на пути к Атенея Прима персонажам придётся столкнуться со Жрецами престола, Стражами вуали (которые не сочли их достойными) или даже Спящими охотниками за реликвиями.

Отдельная трудность заключается в том, что войти в Атенея Прима можно лишь выполнив определённую задачу: например, произнеся сложнейший пароль или ответив на колдовскую загадку. Более того, некоторые из них могут направить на магов заклинания почти архимагического уровня, переносящие персонажей в свой внутренний мир и испытывающие их моральные ценности. Не стесняйтесь придумывать трудные и по-настоящему *неземные* задачи. Пусть игрокам запомнятся эти поиски!

Диаспора беженцев

Когда именно началось падение Атлантиды и расселение магов по всему миру, доподлинно неизвестно: восстановить эту дату можно лишь опираясь на самые приблизительные и противоречивые сведения. Большинство современных исследователей связывают разрушение Атлантиды с извержением на острове Санторини, произошедшим за полтора тысячелетия до нашей эры. Тем не мене, мистагоги относят падение Атлантиды к более древней эпохе, считая, что с того момента прошло не меньше пяти тысяч лет. Технически это означает, что гибель атлантов отметила переход человечества от Каменного к Бронзовому веку.

С другой стороны, недавнее историческое открытие, гласящее, что народы нынешнего Таиланда использовали бронзу ещё за 4500 лет до Рождества Христова, заставило огромный процент мистагогов переметнуться в лагерь тех, кто ищет Атлантиду среди затонувших островов Индийского или даже Тихого океана. Тот факт, что второй по древности культурой, познавшей бронзу раньше других, были турки (в современной трактовке этой цивилизации), только добавляет масла в огонь.

Иными словами, даже будучи “орденом археологов и учёных”, маги Мистериума далеки от единого мнения относительно даты и места падения Небесной лестницы.

Новая Атлантида

Даже не сомневайтесь: при всём своём коллективном чувстве вины за создание Небесной лестницы Мистериум далеко не раз пытался восстановить это мистическое сооружение. Самой явной из этих попыток стало создание Теневой Атлантиды, или Адитума.

Этим проектом руководил кабал Мистериума, члены которого называли себя “Братьями-фениксами”. Считается, что эта история имела место в период расцвета эллинистических государств, что заставляет некоторых мистагогов относить её к числу мифов. Они ошибаются. Братья-фениксы действительно существовали и бросали все силы на то, чтобы возродить Атлантиду. После длительных обсуждений и колебаний они решили создать Атлантиду там, где её не станет искать никто из врагов. Они решили создать её посреди Тени.

И что удивительнее всего, они создали свой Адитум... всего на несколько дней. Затем он просто исчез - вместе с Братьями-фениксами и немногочисленными паломниками, успевшими проникнуть в местную Тень за столь короткое время. Далеко не один Пробуждённый - включая врагов Атлантиды из числа Истребителей и Жрецов престола - пытался найти Адитум. Увы, из всех, кто отправился в Тень с этой целью, почти ничто не вернулся назад - а те, кто вернулся, отличался ужасающими психическими отклонениями и физическими уродствами.

Говорят, Адитум всё ещё находится где-то в глубинах Тени, где его населяют могущественные духи и даже слабые божества, до сих пор соблюдающие какое-то древнее соглашение с Братьями-фениксами.

Технически о существовании Теневой Атлантиды могут узнать только высокопоставленные члены ордена (наделённые Статусом ••• и выше), однако далеко не один враг Мистериума уже успел покопаться в его секретном архиве и разгласить всю найденную информацию в своём кабале.

Эпохи и цивилизации

Вполне очевидно, что маги Мистериума изучали колдовские искусства на протяжении всей истории человечества. Ниже описаны только те эпохи и цивилизации, в которых Мистериум проявил себя больше всего.

• **Гана:** История Ганы малоизвестна даже среди мистагогов, однако считается, что Мистериум оказал определённое влияние на развитие этой цивилизации, а многие здешние мистагоги - известные как “Золотые владыки” - веками записывали свои знания, используя вместо бумажных страниц слитки чистого золота.

• **Шан и Чжоу:** Специалисты, изучающие поэзию, сказки и гимны этих китайских династий, давно обратили внимание ровно на десять несостыковок, которые по-разному описывают одни и те же событий в каждом отдельном тексте. Изучение этих несостыковок позволяет заметить шифр, понять который может только знаток китайского языка. Расшифровав записи, исследователь может узнать короткую (всего в 4566 слов) историю кабала, известного как Возрождение крысы. Это доподлинный факт, однако никто, кроме самих исследователей, не знает, что именно описано в этой истории.

• **Вечная мудрость Средних веков:** По меньшей мере в двух Атенеумах, ничем не связанных друг с другом, содержатся одинаковые записи речей и соглашений, произнесённых и заключённых на встречах между атлантическими орденами на протяжении большей части Средних веков.

• **Расцвет и падение северян:** В землях современной Норвегии и Исландии иногда находят записи, сделанные ещё в позднем Средневековье и свидетельствующие об “успешном устранении вредоносных воздействий”. О чём говорится в этих записях, неизвестно и по сей день.

• **Просвещение:** Хотя Просвещение стало первой эпохой, в которую маги Мистериума чувствовали солидарность буквально со всем окружающим миром, расцвет гуманизма привёл к спорам о том, помогает ли этот “век разума” Пробудиться Спящим или, напротив, лишает их веры в Высшие царства и отнимет у них вдохновение, необходимое человеку для раскрытия своего разума.

• **Век антикваров:** Начиная с 1572 года, когда появились первые официальные общества антикваров, Спящие по всему миру начали заниматься коллекционированием древностей. Томас Джефферсон и Наполеон Бонапарт, учёные из Бостона и Лондона - все вдруг захотели заполучить на полки своих домашних музеев нечто такое, что застало ещё расцвет Египта, Рима, империи майя или шумерских цивилизаций.

• **Оксиринх, 1894:** В самом конце девятнадцатого столетия британский маг по имени Фабулинус пропал в городе Оксиринх (древнеегипетском Пемдже), который располагается в сотне миль к юго-востоку от Каира. Обеспокоенные пропажей друга, члены его кабала приступили к поискам и вскоре нашли ячейку Жрецов престола, которые пленили Фабулинуса в страхе, что он расскажет всему миру об их сокровищнице. Перебив Жрецов, мистагоги поняли, что всё это время Жрецы престола прятали в своих катакомбах страницы “Евангелия от Фомы” - апокрифической книги гностиков. Помимо множества колдовских формул, маги обнаружили, что книга содержит ключи к расшифровке более тёмных магических ритуалов, ради которых слуги Экзархов и прибыли в Оксиринх. Считается, что Евангелие остаётся нерасшифрованным до сих пор.

Глава вторая:
Знание - сила

В 240 году до нашей эры греческий математик Эратосфен вычислил размеры земного шара. Благодаря работам Птолемея, развивающим его тезисы, европейцы за несколько веков смогли освоить мореплавание, навигацию и другие прикладные науки. Это привело к открытию Нового Света, а затем и к кругосветным путешествиям. Во всей истории человечества нет примера, более ярко демонстрирующего отношение Мистериума к науке и магии.

Безусловно, оккультным созданиям - к числу которых относятся и мистагоги - известно о множестве тайн, которые не поддаются строго *научному* объяснению. Прометиды наполнены алхимическими субстанциями, которых приводит в действие необъяснимая сила "Пироса". Вампиры питаются кровью, заодно превращая её в энергию, которая позволяет им изменять своё тело, гипнотизировать смертных и вселять ужас в сердца врагов. Как Мистериум объясняет все эти "аномалии"?

Ниже приведены только несколько основных точек зрения. Вполне возможно, что ваш персонаж придерживается совершенно другой - может быть, даже уникальной - позиции.

Археургия: Говорят, архимаги способны изменять сам облик вселенной. Вполне возможно, что в "текущей версии" мира существуют явления, сущности или даже целые расы созданий, которые подчиняются законам предыдущего "варианта" вселенной. Магия не отрицает законы физики: она просто находится под другой космической юрисдикцией.

Хтон: Любому народу известны мифы об изначальной, хтонической версии мира, который изменился после того, как вселенная обрела форму. Магия и оккультные сущности были рождены идеями, наполнявшими первозданный хаос, а не концепциями современного мира.

Экзотика: Это слово предполагает существование чего-то внешнего, происходящего из иных областей вселенной. Физический мир работает по своим законам, однако он - не единственный. Ожидать от вампиров и магов следования законам земной природы - всё равно что ожидать, что на другой планете окажется воздух, пригодный для человеческих лёгких.

Панкриптия

Одно из ключевых эзотерических положений Мистериума заключается в том, что Высший мир сам жаждет воссоединения с Падшим. Именно поэтому на земле то и дело появляются новые аномалии, артефакты и даже чудовища. Этот феномен известен среди мистагогов как панкриптия, то есть сокрытие чистых "сигналов" Высшего мира в "шуме" Падшего.

Различить эти сигналы маги способны только благодаря **Гнозису**, **Традиции** и **Разуму**.

Гнозис отвечает за интуитивное понимание Высшего мира. Одни верят, что с ростом Гнозиса маг начинает лучше слышать шёпот Оракулов. Другие предполагают, что маг изначально способен связаться с Высшими царствами (главным доказательством этой теории служит само Пробуждение), но лишь с развитием Гнозиса обучается придавать своему потенциалу реальную форму.

Под **Традицией** мистагоги подразумевают весь комплекс магических законов, позволяющих Пробуждённым изучать сферы, которые большинством Спящих считаются непостижимыми или даже запретными. Возвращаясь к звуковой метафоре, культура Спящих представляет собой "шум", в котором теряются чистые магические сигналы.

Разум помогает изучать полученные сигналы вместо того, чтобы бездумно искать их источник. В конечном счёте, некоторые сигналы могут исходить вовсе не из Высшего мира.

Но это Свободный совет!

Новичкам среди Пробуждённых иногда кажется, что Мистериум занимается тем же, чем и Свободный совет: изучает магию с рациональной и даже почти научной точки зрения. Однако на этом их сходство заканчивается. Либертены из Свободного совета убеждены, что любой человек обладает магическим потенциалом - и тем более правом использовать свои способности так, как нужно лично ему. Мистериум верит в своеобразное предназначение магов. Даже если они избраны не Судьбой или Оракулами, к Пробуждению привели их собственные духовные и научные поиски. Маги должны понять цели Высшего мира, не довольствуясь просто жизнью в "современном магическим обществе", о котором говорят Либертены.

Тезисы ордена

От переводчика: *Как и в оригинальной книге, отдельные части этой главы напрямую заимствуют целые предложения из основной книги правил* ***Mage: the Awakening****. Таким образом, это не ошибка конспекта, а подход создателей книги.*

• **Знание - сила:** Без оккультного знания маг становится пустым местом. Но обретая его, он становится знатоком космических тайн и величайших проблем человеческой расы. Экзархи заточили мир в темницу невежества, потому что понимали эту горькую истину.

• **Знание необходимо сохранить:** После падения Атлантиды человечество с головой погрузилось в невежество, поразившее в равной степени и Пробуждённых, и Спящих. Ситуация достигла таких разрушительных масштабов, что отступники и бунтари из Свободного совета порой даже утверждают, будто Города Пробуждённых никогда не существовало! Члены Мистериума искренне верят в то, что открытие и сохранение магических традиций человечества представляет собой единственный путь к преодолению пагубных результатов Падения. Каждый клочок оккультного знания может стать инструментом, который маги используют для соединения Земли и Небес – или, по меньшей мере, для замедления постоянного роста пропасти, разделяющий обе реальности

• **Знание имеет свою цену:** Оккультное знание может быть чрезвычайно опасно, и обрести его можно только великой ценой. А потому члены Мистериума не открывают своих секретов Спящему миру, и даже маги должны выполнить определённые требования, если хотят приобщиться к открытиям ордена. Орден всегда требует платы за свои знания. Идеальной платой за необходимые знания может стать необычный гримуар или зачарованный артефакт, но даже в таких ситуациях члены Мистериума не обязательно идут навстречу просителю. Среди величайших приобретений ордена существуют книги и тайные имена, которые недозволенно открывать никому среди Пробуждённых, поскольку такие знания открывают дорогу в мир тем, кого нельзя пускать в земную реальность, или ведут к созданию оружия, способного навсегда разрушить баланс сил в обществе Пробуждённых. В отличии от Стражей вуали, Мистериум не считает, что эту проблему можно решить, просто обманывая недостойных. Вместо этого ордена навсегда отказывает им в доступе к тому, что ищут эти глупцы.

Корпус Мистериорум

Значительная часть философии и идеологии ордена была зафиксирована в гримуаре "Корпус Мистериорум", написанном безымянным архимагом, которого ныне упоминают просто как *Автора*. "Корпус" разделён на шестнадцать секций: по одной на каждое Высшее царство и по одному на Арканы. Последний раздел, озаглавленные "Дополнения", повествует о малоизвестных феноменах магии. Этот раздел до сих пор остаётся практически неизученным, поскольку многие просто не понимают, о чём пишет Автор.

Любопытно, что гримуар уподобляет Высшие царства психическим состояниям, а Арканы - естественным проявлениям жизни наподобие дыхания. Заклинания же представляют собой не

более чем эмоциональные импульсы или мысли, блуждающие по окружающему миру. Сам Падший мир назван “скелетом”, который служит основой для истинного, магического мира (метафорически сопоставляемого Автором с плотью и кровью).

Современные мистагоги придерживаются одного из пяти взглядов на "Корпус Мистериорум".

Алефианизм: Эти маги считают, что Спящие видят только поверхность реального мира: лица, объекты и прочие видимые явления. Задача магов состоит в том, чтобы проникнуть вглубь этих вещей, полагаясь на свой острый разум, или *даймону*.

Деуз экс сорриус: Строго говоря, эта фраза переводится как “Бог из судьбы”, однако понимают её скорее как “Бог из волшебства”. Этой позиции придерживаются религиозные мистагоги, считающие весь мир своего рода телом Творца, а заклинания - попытками подобраться ближе к пониманию его мыслей.

Дхармакая: Последователи Дхармакаи, что приблизительно означает “устав”, считают магию душой Оракулов и других магов, совершивших Восхождение. Подобно Будде, Оракулы представляют собой не только конкретных личностей, но и космические принципы. Магия дана людям затем же, зачем и воля: для того, чтобы использовать её для самосовершенствования - или, если им так угодно, саморазрушения.

Таумакология: Тавмокологи верят, что магия представляет собой метафизическую экологию или даже “сверхорганизм”. Маги выступают в роли “клеток”, задача которых заключается в обеспечении иммунитета. Однако, как и в случае с реальными биологическими клетками, некоторые из них оказываются заражёнными или даже смертельно опасными для всего организма.

Трансмеметика: Согласно этой позиции, магия представляет собой живую информацию, которая в определённой степени стремится к собственной “репродукции”. Фактически Пробуждённые заполняют мир новой информацией - не больше того.

Дисциплины Мистериума

Подобно настоящим учёным, члены Мистериума редко занимаются абстрактным “исследованием магии”. Вместо этого они выбирают собственную специализацию, даже если порой научные искания заставляют их смешивать те или иные области и методы.

Всего существует три ключевых направления исследований: Сориология (Высший путь), Эзотология (Центральный путь) и Экзотерика (Общий путь). Совместно все три пути известны как Софиад, или *дорога познаний*.

Каждый из этих путей подразделяется на целую массу подкатегорий. Далеко не все маги Мистериума действительно в курсе, сколько различных видов исследований проводят их коллеги по всему миру.

Сориология:
Высший путь

Эта научная дисциплина сосредоточена на исследовании сложнейших вопросов магии, природы Маны, самих Высших царств, загробного мира и прочих феноменов, которые большинство людей и ассоциируют с самим понятием *магии*.

Магософия: Изучение нравственности, психологии, социума и даже души Пробуждённых.

Супернология: Изучение Высших царств.

Тауматология: Изучение заклинаний, алхимии, Высшей речи и артефактов.

Эзотология:
Центральный путь

Эзотология изучает сверхъестественные аномалии, места силы, чудовищ и даже особые виды магии, недоступные Пробуждённым.

Оккультизм: Изучение всех видом связи с Высшими царствами, включая колдовские искусства других мистических существ.
Сидереология: Изучение астрального мира.
Тератология: Изучение монстров.

Экзотерика:
Общий путь

Экзотеристы занимаются наукой Спящих - от ядерной физики и математики до языков и юриспруденции.

Полевая работа

По какому бы пути ни шёл мистагог, ему необходимо освоить навыки сбора и изучения информации в полевых условиях. Когда маг только вступает в ряды мистагога, другие представители ордена учат его соблюдать все правила безопасности, устранять следы своего пребывания в таинственных местах (или на местах преступлений), ограждать разум от влияния духов и призраков, проверять незнакомое место на предмет магических блокировок и защитников и так далее.

Многие новички недооценивают полезность этих навыков до тех пор, пока им не приходится спасаться бегством от какого-нибудь криптида, голема или вампира - или хотя бы от городской полиции.

Протоколы

По мнению мистагогов, Консилиумы давно устарели. Эпоха феодальных владений, клановых войн и разделения магов на тайные ложи осталась в далёком прошлом. Мистериум подчиняется Иерарху и местным законам, однако, по большей части, его представители считают Консилиумы устаревшей формальностью.

Вместо этого мистагоги придерживаются следующих протоколов, гарантирующих наличие постоянной и плодотворной работы для каждого мага.

Первый протокол: Честность

Мистагог не должен лгать другим Пробуждённым в вопросах изучения магии. Если он не хочет делиться своими знаниями, они вправе промолчать или уклониться от ответа, однако он не должен *лгать*.

Второй протокол: Почтение

Маг должен помнить своих учителей. Даже когда он станет мастером, он должен помнить о тех, кто помог ему на пути к постижению колдовских секретов.

Третий протокол: Обмен

За каждую магическую тайну, которую Пробуждённому открывает другой мистагог, тот должен отплатить раскрытием равноценной тайны. Даже если один маг хочет *подарить* знание другому, тот должен заплатить по счетам. Иначе общество Пробуждённых прекратит развиваться.

Четвёртый протокол: Авторитет

Власть в ордене (а по возможности, и в Консилиуме) должна принадлежать тем, кто обладает великими знаниями. Чем больше знает маг, тем больше становится его авторитет.

Следование протоколам

Разумеется, мало кто за пределами ордена следует протоколам Мистериума. Теархи Серебряной лестницы и бойцы Алмазной стрелы не видят в них никакой практической ценности: оба ордена строятся на достаточно жёсткой социальной и политической иерархии.

Стражи вуали и вовсе намеренно лгут другим магам, скрывая от них знания, которых - по мнению Стражей - те не достойны. Либертены Свободного совета просто не любят правил, которые сосредотачивают власть в руках отдельных индивидов.

Однако при всём при этом Мистериум заставляет многих членов Консилиума хотя бы учитывать протоколы в своей повседневной деятельности. Почему? Как минимум потому, что мистагоги отказываются открывать магические секреты тем, кто не следует протоколам - особенно учитывая, что один из протоколов требует именно платить равноценными знаниями за каждый раскрытый секрет.

Как максимум, члены Мистериума нередко занимают важные должности в самом Консилиуме (даже отрицая реальную необходимость этих политических образований в современном мире). В мире существует столько Провостов и Советников из числа мистагогов, что в иных местах устоялась поговорка: “Посади на трон теарха, но попроси мистагога почаще шептать ему на ухо”.

Экс либрис

Время от времени мистагоги натыкаются на “лабиринты” Стражей вуали: ложные культы, мифы и откровенную ложь, которая замедляет научный прогресс всего местного общества. В глазах мистагогов, это напрямую нарушает их протоколы и увеличивает панкриптию.

Реакция Мистериума на этот феномен носит парадоксальный характер: вместо того чтобы бесплодно бороться за уничтожение лабиринтов, мистагоги *поддерживают* их: просто затем, чтобы оставаться в курсе, какие области информации (или даже какие места в их городе) заведомо не содержат никаких знаний.

Гуаньси

Этот китайский термин предполагает абсолютно доверительные отношения между двумя бизнесменами (или, в более широком смысле, между любыми двумя людьми). Даже удивительно, сколько много маги Мистериума добиваются благодаря открытому обмену знаниями и реликвиями. Почти каждый признанный мастер ордена поддерживает сразу несколько таких гуаньси.

Когда персонаж заключает такую связь друг с другом, это означает сразу две вещи: прежде всего, он признаётся в абсолютном доверии к своему партнёру, а во-вторых, он ждёт от того столь же открытой передачи сведений и ресурсов.

Атенеум

Атенумы (также именуемые на греческий манер Афинеумами) представляют собой дома знаний Мистериума. Тем не менее, не существует такого понятия, как “простой” Атенеум. Каждый из них принадлежит к одному из нескольких непохожих видов.

На протяжении долгих веков самым распространённым видом Атенеумов считались **академии**. В прошлом академии открывали свои двери всем, кто был заинтересован в развитии магических навыков. В иных цивилизациях прошлого мистагоги принимали под своё крыло даже Сноходцев, мистиков (наподобие тех, которые описаны в книге **Second sight**) или Спящих, которые доподлинно знают о существовании сверхъестественного мира, однако не могут по-настоящему его *воспринимать*.

К сожалению, эти светлые дни остались в далёком прошлом. Члены Мистериума и даже другие маги не раз сталкивались с преступниками, расхитителями архивов и даже охотниками на ведьм, которые вступали в академии под видом трудоспособных учеников, а затем использовали полученные знания против собственных учителей (или хотя бы других Пробуждённых).

Теперь академии открываются далеко не в каждом городе Пробуждённых, и даже там, где они существуют, учителя принимают в качестве студентов только других магов. В самых крупных

академиях мира можно увидеть до двадцати магических абитуриентов. В большинстве же вам встретятся только шесть или семь.

Другой распространённый вид Атенеумов называется **архивами**, хотя, по большому счёту, он играет роль колдовского банка. И мистагоги, и даже другие маги хранят здесь реликвии и гримуары, которые было бы нецелесообразно держать в менее защищённых местах. Даже новички понимают, что в мире найдутся маги, которые дорого бы заплатили, чтобы похитить содержимое архива - или сжечь его. Время от времени эта судьба постигает практически каждый хоть сколько-нибудь старый архив. Это плохая новость для магов - но отличная возможность для Рассказчиков.

Впрочем, для самых опасных реликвий и книг отводится особый вид архивов, который называют **цензориумом**. Именно здесь хранятся вещи, которые, в соответствии с известной фразой, “не предназначены для рук человека”. В целом такой цензориум может содержать что угодно, от материалов, извлечённых из Бездны, до бумаг, представляющих угрозу для политической целостности Консилиума. Не следует и говорить, что одними из главных противников цензориума обычно становятся местные Стражи вуали.

Интересным вариантом Атенеума на протяжении большей части XIX столетия были **зверинцы**. Пока Спящие по всему миру устраивали зоопарки с невиданными животными, маги занимались созданием зоопарков, содержащих магических существ - среди которых встречались и обладатели собственного интеллекта (криптиды, големы и ожившие мертвецы всех сортов). Тем не менее, целый ряд побегов и бунтов привёл к тому, что в большинстве Консилиумов зверинцы сочли чересчур опасными. Считается, что в современном мире таких Атенеумов больше не существует. Но так ли это?

Хроника об академии

Многие современные произведения повествуют о персонажах, проходящих обучение в сверхъестественной школе. И если Люди-Икс, Баффи и Гарри Поттер жили в сравнительном светлом магическом мире, то книги об Эндере и сериал "Ведьма" предлагали совсем иной, более хоррорный взгляд на подобные школы.

Хотя книги **Mage: the Awakening** нечасто поднимают вопрос о детях, вовлечённых в мистические конфликты и наделённых колдовскими способностями, это не означает, что вам следует обходить вниманием эту тему. Более того, игроков может особенно заинтриговать сюжет, в котором они сами выступят в роли детей и подростков, только осваивающихся с магическим миром. И мало какие организации Пробуждённых подходят для этой цели лучше, чем Мистериум.

Если игроки выбирают роли детей, которым ещё не исполнилось и двенадцати, при создании персонажа они должны платить удвоенную цену за третий, четвёртый и пятый уровень любых Атрибутов, Навыков и Преимуществ. Подростки платят удвоенную цену только за четвёртый и пятый уровень этих характеристик. Рассказчик может сделать исключение для одного Ментального или Социального Навыка и одного Ментального или Социального Атрибута. Тем не менее, один из Защитных Атрибутов протагониста повышается на +1 уровень благодаря магическому Пути.

Кроме того, до двенадцати лет персонажи обладают Размером и базовой Скоростью 3. В тринадцать и четырнадцать лет эти характеристики повышаются до 4. Начиная с четырнадцати лет, персонажи обретают все обычные показатели.

Юные маги не знают формул и Высокой речи (хотя могут слышать её). И формулы, и Высокую речь они могут приобрести как первоуровневое Преимущество, но уже *после* начала игры. Магические Специализации своего ордена они также должны приобретать по стоимости обычной Специализации.

Кроме того, хотя это и не считается обязательным правилам, Рассказчику рекомендуется выдать игрокам только три очка на перераспределение между Арканами. Два таких очка необходимо вложить в Ключевые Арканы.

Наконец, Гнозис юных протагонистов не может превышать первый уровень - во всяком случае, к началу хроники.

Преимущество: Атенеум
(от • до •••••; особенности)

Требования: Статус в Мистериуме •, Санктум •+

Эффект: За каждое очко этого Преимущества вы перераспределяете *два* уровня между Лабораторией (подробно описанной на стр. 145–152 книги **Tome of the Mysteries**), Библиотекой (описанной в основной книге правил **Mage: the Awakening**) и Скрипториумом (описанным ниже).

Нередко это Преимущество приобретает вскладчину целый кабал протагонистов.

Скрипториум представляет собой Преимущество, которое делится на два отдельных фактора: Тему и Глубину. Каждое очко Темы связано с одной из десяти Аркан. Каждое очко Глубины отражает максимальный уровень формул, которые описываются в Темах Скрипториума. Приобретая формулы соответствующей Арканы (и соответствующего уровня), маг платит только половину очков опыта.

Недостаток: Персонаж должен обладать Образованием того же уровня, к которому относится и заклинание, которое он собирается выучить. Например, обладатель Образования 4 не сумеет разобраться в формуле пятого уровня.

Исследования в Атенеуме

Помимо прочего, Атенеум позволяет магам Мистериума искать информацию по всему спектру колдовских знаний. Для этого игрок обозначает тему своего поиска ("*Я ищу то, что поможет мне избавиться от назойливого привидения*") и проходит проверку Сообразительности + Оккультизма.

Вопреки стандартным правилам, каждая выпавшая единица устраняет один успех, что вполне может привести к полному провалу (если суммарное число успехов достигнет отрицательного числа).

Поскольку ни один Атенеум не может содержать знаний обо всех магических аномалиях, Рассказчик вправе допустить такую проверку только один-два раза за хронику.

Результаты броска

Полный провал: Маг случайно освобождает древнее зло, использует проклятую реликвию и так далее.

Провал: Если маг получил хотя бы один успех, но лишился его из-за выпавших единиц, он находит то, что искал, однако такой инструмент или ритуал оказывается ненадёжным (например, старинный знак позволяет отпугнуть определённого духа, но лишь вызывает агрессию у остальных). Если успехов не выпало вообще, маг попросту ничего не находит.

Успех: Маг обнаруживает то, что искал. С игромеханической точки зрения это может быть инструментом, предоставляющим +2 дайса к соответствующим проверкам, или предметом аналогичной силы.

Исключительный успех: Инструмент получает бонус +4 (а если речь идёт об абстрактных знаниях, считайте, что маг узнаёт аналог колдовской формулы третьего уровня, который, однако, пригоден лишь для решения конкретной ситуации).

Выпускники

Если Рассказчик хочет подчеркнуть важность формального обучения магии, он может предоставить протагонистам определённые бонусы, зависящие от академии или другой магической школы, в которой они обучались тайным искусствам.

Например, маги, прошедшие обучение в старинной Скуола ди Отранто, расположенной в сотне миль от “итальянского сапожка”, получают следующее Преимущество.

Преимущество:
Выпускник Отранто (•••)

Требование: Акантус, Статус в Мистериуме •

Эффект: Маги, прошедшие обучение в Отранто, приобретают +2 дайса к сотворению заклинаний, налагающих сглаз, проклятие, невезение и так далее. С другой стороны, каждое такое заклинание автоматически повышает запас Парадокса на единицу. Маг вправе отказаться от своего преимущества, чтобы не рисковать Парадоксом хотя бы на этот раз.

Не следует и говорить, что Отранто – не единственная магическая школа в Европе (и тем более во всём мире). Вы можете использовать это Преимущество в качестве ориентира для создания собственных магических школ.

Должности

Искатель (Статус •)

Хотя это трудно назвать полноценной должностью, Искатели занимаются поиском ценных реликвий в опасных местах. По-своему может показаться несправедливым, что Индиана Джонс и Док Сэвидж от мира магов обладают столь низким авторитетом среди мистагогов, однако они выполняют прежде всего физическую (и к тому же достаточно пыльную) работу, редко сосредотачиваясь на научных исследованиях.

Некоторые из них даже намеренно занимаются своей физической подготовкой в ущерб развитию исследовательских навыков, поскольку магу, пытающемуся отобрать шеститысячелетний золотой амулет у его загадочного хранителя, нужно работать кулаками, а не блистать умом. В то же время, многие Искатели выполняют лишь ограниченное число поручений ордена прежде, чем переходят на другие, более авторитетные должности.

Цензор (Статус •)

Говоря откровенно, цензоров никто не любит. Другие мистагоги часто сравнивают их со Стражами вуали, поскольку их задача состоит в том, чтобы забирать (если даже не *отбирать*) и перепрятывать артефакты, которые слишком опасны для Пробуждённых.

Савант (Статус ••)

Каждый Савант дополняет оккультные изыскания ровно одной “обычной” научной специализацией. Например, Савант может посвятить себя экологии, заодно изучая влияние оборотней на окружающий мир, или истории и её изменению в соответствии с магическими пророчествами, или медицине и её связи с искусством некромантии.

Самой необычной чертой Савантом считается феноменальная память, поскольку им рекомендуется запоминать информацию вместо того, чтобы записывать её на недолговечных носителях. Если - или *когда* - враги Консилиума уничтожают местный Атенеум, именно Саванты восстанавливают весь комплекс научных знаний по памяти.

Куратор (Статус •••)

Формально куратор организует работу всего Атенеума, хотя в перечень его неофициальных задач входит отстаивание политических интересов ордена на встречах с членами других организаций, а также заключение сделок по обмену реликвиями и знаниями со всеми местными оккультистами.

Звания

Помимо официальных позиций и должностей, существуют и более общие звания, отражающие степень магического образования мистагога. С игромеханической точки зрения получению новых званий сопутствует и развитие одновременно *двух* Преимуществ: Статуса и Посвящения.

Новое Преимущество: Посвящение (от • до •••••)

Требование: Статус в Мистериуме, равный самому Посвящению

Эффект: Персонажа наделяют почётным титулом, заодно обучая секретным колдовским навыкам ордена.

Мистагоги, *не* обладающие Посвящением, получают титул **Экземплумов**. Другие представители ордена могут ценить их стремление развивать свои навыки и познания, однако пока что их не за что уважать как учёных. Также Экземплумов могут называть *неокоросами*.

• **Мистериорум Архе:** Статус 1. Известен как *старший неокорос*. Если такой мистагог присоединяется к другим магам, которые доверяют его познаниям, и участвует в коллективном сотворении заклинания, основной участник добавляет ещё +1 дайс.

•• **Мистериорум Анима:** Статус 2. Также известен как *теорикус* или *младший дадукос*. Персонаж пользуется бонусом Статуса в Мистериуме даже когда встречается с мистагогами, которые не встречали его раньше. Он произносит магические пароли, совершает символические жесты или просто демонстрирует свою осведомлённость о насущных проблемах ордена. КРоме того, персонаж может добавить свой Статус в качестве бонуса к попыткам заметить такие секретные жесты в общении других магов.

••• **Мистериорум Баратрум:** Статус 3. Также известен как *дадукос*. Этот маг получает Эйдетическую память при попытках запомнить или восстановить по памяти различные факты о своём ордене, его местных участниках и отношениях между всеми мистагогами города.

•••• **Мистериорум Каламитас:** Статус 4. Также известен как *иерофант*, *философус* и *магистр*. Этот маг получает бонус от магических инструментов, даже когда их нет поблизости от него.

••••• **Мистериорум Фокус:** Статус 5. Также известен как *патер* и *старший иерофант*. Если такой маг пытается сотворить заклинание, связанное с другими членами ордена, он теряет всего -2 дайса из-за влияния симпатического диапазона. Иными словами, с метафизической точки зрения считается, что он обладает каплей крови другого мистагога, его волосами, ногтями или другими биологическими компонентами.

•••••+ **Мистериорум Атлантис:** Гипотетический уровень Посвящения, которыми обладают архимаги Мистериума. Другими потенциальными званиями могут служить *гелиодромус, иписсимус, бодхисатва, математикой* и *оракул.*

Необычные ученики

Мистериум охотно принимает в свои ряды большинство Пробуждённых, включая бойцов Алмазной стрелы и теархов Серебряной лестницы. Проблемы возникают тогда, когда в двери их академий начинают стучаться беглые Стражи вуали и любопытные Либертены.

С официальной точки зрения Мистериум отрицает саму возможность принятия Стражей вуали в свои ряды. Тем не менее, некоторые втайне радуются возможности переманить своих идеологических врагов (вместе со всеми их знаниями) на свою сторону.

Либертены проходят испытательный срок, во время которого мистагоги пытаются понять, действительно ли перебежчики отказались от попыток сделать магию доступной для всех и действительно ли они готовы подчиняться учителям, не отрицая их авторитет.

Сноходцы

Примечательно, что Мистериум чаще других орденов привлекает к своим исследованиям Сноходцев. Как уже говорилось, в старину многих Сноходцев даже брали в академии ордена, втайне надеясь приблизить момент их Пробуждения. Сегодня авторитет Сноходцев немного понизился, однако Сноходца вполне могут допустить к выполнению третьестепенных операций Мистериума.

Во многом этому помогает особое заклинание ордена: *Дарование Высокой речи.*

Дарование Высокой речи
(Разум ••• + Сущность •••)

Маг наполняет разум Сноходца пониманием Высокой речи. Помимо прочего, это позволяет Сноходцу читать книги ордена.

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Формула: Слова колдовского острова (Сообразительность + Экспрессия + Разум)

Не стоит и говорить, что мистагоги держат сам факт существования этого заклинания в тайне от Стражей вуали.

Ересь джанамуктийцев

В 1929 году кабал Мистериума под предводительством некоего Джанамукти выпустил апокрифический труд под названием “Три врага”. Работа была написана в теософском ключе и пропагандировала пришествие Мирового учителя, который должен был открыть Пробуждённым истинные глубины атлантической магии.

Проблема заключается в том, что, согласно этой книге, пришествие Мирового учителя станет возможным только тогда, когда вся культура Спящих (усиливающая Ложь, Неверие и Незыблемость) уступит место всеобщей вере в атлантические истины. Заглавными Тремя врагами Джанамукти называет современную цивилизацию, технологию Спящих и чудовищ Падшего мира.

По слухам, весь кабал джанамуктийцев представляет собой ветвь Наследия Дакша (подробно описанного в книге **Legacies: the Sublime**), из-за чего современные мистагоги склонны не доверять последователям этого учения.

Таинства

В глазах мистагогов, могущество и понимание представляют собой фактические синонимы. Таинства ордена целиком основаны на попытках узнать (или осознать) что-нибудь важное. Восполнение запаса Маны в этом ключе считается буквальной “искрой вдохновения”.

Среди основных видов таинств можно назвать создание предметов искусства или изучение творческого метода великих авторов, переводы и чтение оккультных книг, активное участие в театральных постановках, изучение и использование иностранных языков (включая попытки читать заклинания вслух на чужом языке), медитацию в тёмных или, наоборот, ярко освещённых

комнатах, путешествия, музыкальную практику, сложные математические вычисления и геометрические чертежи, преподавание и изучение как сверхъестественных, так и совершенно “земных” наук.

Политика

Из всех орденов Пентакля Мистериум лучше всего сходится с **Алмазной стрелой**. Пока эти бойцы защищаются магов от внешних угроз, мистагоги сосредотачиваются на изучении настоящих тайн атлантической магии. И чем больше времени они могут посвятить своим исследованиям, тем больше заклинаний они смогут открыть самим воинам Алмазной стрелы.

Свободный совет и **Стражей вуали** Мистериум считает своими идеологическими врагами. Либертены мечтают открыть двери всех Атенеумов и сделать их доступными для Пробуждённых, в том числе не заслуживающих подобных знаний. Стражи, напротив, считают, что мистагоги скрывают опасные знания *недостаточно* часто. Тем не менее, со Стражами мистагоги могут наладить хоть сколько-нибудь честный обмен информацией. Что касается Либертенов, то представители обоих орденов сочтут ударом по своему самоуважению, если они не будут вставлять друг другу палки в колёса буквально на каждой политической встрече.

Теархи **Серебряной лестницы** занимаются организацией коллективной деятельности во всём Консилиуме, что, в целом, устраивает абсолютное большинство мистагогов. Им просто нечего делить, поскольку теархи редко вмешиваются в их научную деятельность, а мистагогам почти никогда не бывают интересны сугубо политические позиции.

В **отступниках** мистагоги видят своего рода ухудшенный вариант Либертенов. Если их деятельность не удаётся обратить в русло активного изучения магии, их отрицание всяких авторитетов (включая учёных Мистериума) иногда приводит к попыткам выкрасть ценные сведения из санктумов и Атенеумов.

Из других обитателей Мира Тьмы мистагогов больше всего интригуют **вампиры**, силы которых отдалённо напоминают атлантические заклинания, странным образом не вызывающие Парадокса и не подверженные Неверию Спящих. Более того, некоторые вампиры достаточно древны, чтобы помнить магов далёкого прошлого - а это может заставить некоторых мистагогов связаться с Проклятыми в надежде восстановить давно забытые знания. В то же время, деятельность Сородичей подозрительно напоминает злодеяния личей Тремер, что заставляет большинство мистагогов избегать прямого контакта с их ночной расой.

Териоморфы – как члены Мистериума называют **оборотней** – говорят на собственном языке, который отчасти похож на Высокую речь Пробуждённых. Увы, эти создания мнят себя защитниками всей Тени и иногда нападают на кабалы Тирсус или других Пробуждённых, считая их некромантами, экзорцистами и другими мистическими преступниками. К счастью, оборотни до сих пор не знают, кто попытался создать в царстве Тени “новую Атлантиду”. По всей видимости, им неизвестно даже само название “Мистериум” – и мистагоги рады сохранить знакомство териоморфов с их орденом на этой стадии.

Духи и другие обитатели Тени, насколько могут судить мистагоги, по праву занимают свои места в спиритической иерархии, а потому Мистериум относится к ним с уважением и даже старается как можно реже подчинять духов или изгонять их с помощью заклинаний. Если мистагогу необходимо прогнать или вызвать духа, он постарается сделать это, не прибегая к магии (например, договорившись с ним или проведя немагический ритуал, привлекающий внимание духов). Не в последнюю очередь это почтение вызвано убеждением большинства мистагогов в том, что как минимум некоторые обитатели Тени существовали ещё до падения Атлантиды.

Глава третья:
Фракции и Наследия

Археоманты

Не существует такого понятия, как новые знания. Всё, что мы хотим знать, уже кому-то известно. Нужно только найти хранителя - или хранилище - этих знаний.

Археоманты ищут носители древних знаний, считая, что вся информация уже была где-то записана. В худшем случае информацию знают духи или другие мистические существа, с которыми можно заключить сделку о честном обмене. Большинство археомантов не проявляют ни малейшего интереса к политике, социальному манипулированию и другим традиционным моделям обретения власти. Истинной “властью” они считают знание - и только знание.

Поскольку многие археоманты хотя бы время от времени отправляются в путешествие за границы своего города (или даже страны), они привыкли упаковывать содержимое своих санктумов и перевозить их с собой. С игровой точки зрения это выражается в доступе к следующему Преимуществу.

Новая особенность санктума:
Портативность (•)

Это Преимущество не обладает конкретным игромеханическим влиянием на санктум, но позволяет магу перемещаться из одного места в другое, не утрачивая остальных качеств санктума. Рассказчик может открыть доступ к этому Преимуществу и другим магам (наподобие Расхитителей, описанных ниже).

Архивариусы

О, знание - это действительно сила. Но мудрость состоит в том, чтобы знать, когда эту силу следует применять.

Хотя фракцию архивариусов и нельзя назвать малочисленной, далеко не каждый представитель Мистериума испытывает желание вступить в неё. Дело в том, что пока другие маги ищут новые знания, архивариусы занимаются тем, что прячут ценные сведения и реликвии от недостойных. Основной костяк этой организации составляют Саванты, Цензоры и Кураторы.

Некоторые архивариусы даже скрывают свою деятельность от других Пробуждённых, небезосновательно опасаясь, что самые амбициозные из них попытаются запустить руки в их мистическую библиотеку.

Изобретатели

Да, да, я знаю, для чего предназначена эта святыня. Но кто-нибудь вообще пробовал использовать её в других целях?

Изобретатели представляют собой не столько формальную организацию, сколько идеологию. В сущности, многие из них не имеют ничего общего друг с другом. Однако их всех отличается стремление к испытанию новых реликвий, заклятий и формул, а в особенности - к созданию неожиданных комбинаций. Что если использовать опробованный артефакт в новых целях? Что если наложить на него сразу несколько заклинаний? Что если совместить потенциально несочетаемые алхимические вещества?

Эгрегоры

Есть вещи, которые невозможно увидеть глазом и постичь человеческим разумом. Но это и есть настоящие Истины.

Эгрегоры изучают интуитивную сторону человеческой личности. Если другие маги Мистериума занимаются именно научными исследованиями, то эгрегоры сосредотачиваются на чувственном и духовном восприятии древних истин. Многие из них посвящают себя религиозным сторонам Пробуждения. Другие были вудуистами, ритуалистами и жрецами ещё до того, как пополнили ряды магов. Как правило, они сосредотачиваются именно на интуитивном прогрессе, однако если им понадобится занять важные должностные позиции в местном Консилиуме, чтобы распространить знание об Истине, они могут и взяться за продвижение по социальной лестнице.

Расхитители

Откуда у меня это? Ограничимся тем, что предыдущему владельцу оно уже не понадобится.

Расхитители забирают у мира то, что принадлежит им – и всему Мистериуму – “по праву владения”. Иными словами, они похищают реликвии и артефакты, практически никогда ничего не давая взамен. В конечном счёте, даже самой долгой жизни не хватит, чтобы самостоятельно обрести настоящую силу. По счастью, в оккультном мире хватает существ (включая других Пробуждённых), которые *не заслуживают* своих артефактов, знаний и территорий.

Наследия

Глаза Эйн Соф

Постичь истинную природу магии можно лишь доведя себя до предела

Глаза Эйн Соф - называющие себя так в честь символического названия Бога в каббале - полагают, что маги слишком привыкли к определённым моделям изучения колдовских искусств. Пробуждённые сами ограничивают себя представлениями о том, как "нужно" осваивать чародейские навыки. Тем самым они лишают себя возможности постичь что-нибудь по-настоящему новое.

Глаза Эйн Соф могут обратиться к самым древним оккультным практикам, а затем опробовать их в новейшем ключе. Они могут совместить магический ритуал Пробуждённых с экстрасенсорными навыками "простых" ясновидцев (вроде героев **Second sight**). Некоторые изучают астральный мир и глубины Тени. Другие заходят так далеко, что пытаются каталогизировать всех чудовищ из Бездны или даже заключить с ними одну-две сделки. Магия слишком загадочна, утверждают они, чтобы её можно было практиковать по "исконным" и "устоявшимся" моделям.

Родной Путь: Обримос

Прозвище: Искатели

Организация: Несмотря на своё мистическое и даже почти религиозное название, Глаза Эйн Соф поддерживают сугубо профессиональные отношения друг с другом. В сущности, большинство из них даже не питают особых чувств к своим наставникам или ученикам, рассматривая себя скорее как группу учёных, чем как философское объединение или культ.

Примеры таинств: Изучение артефакта или святыни. Создание оккультной или научной теории. Написание научно-популярной статьи. Перевод древнего текста.

Достижения

Первое Достижение: Глаз искателя

Требования: Гнозис 3, Сущность 2, Образование 2, Оккультизм 2

Маг получает аналоги заклинаний *Анализ реликвии* и *Высшее понимание* (Сущность первого уровня)

Альтернативный вариант: Дух 2

Проверка Сообразительности + Оккультизма + Духа позволяет магу активировать полный аналог заклинания *Взгляд сквозь Завесу* (Дух второго уровня).

Второе Достижение: Щит искателя

Требования: Гнозис 5, Сущность 3

Маг получает аналог заклятия *Избирательное спасение* (Сущность третьего уровня).

Альтернативный вариант: Дух 3

Аналог заклинания *Призрачный щит* (Дух 3).

Третье Достижение: Мастерство искателя

Требования: Гнозис 7, Сущность 4

Маг способен дублировать заклинание Сущности 4 уровня *Окончательное рассеивание.*

Альтернативный вариант: Дух 4

Аналог *Защитника* (Дух 4).

Певцы в тишине

Сладок голос тех, кого мы потеряли, но слаще голос тех, кому ещё можно помочь

Это наследие посвящено одной-единственной цели: помочь душам мёртвых обрести покой. Несмотря на это, Певцы в тишине беспокоятся не столько о благополучии призраков, сколько о состоянии магов, которые могут оплакивать печальную судьбу своих близких. Они знают, что когда Пробуждённый теряет родственника, зачастую он начинает искать способа вернуть свою потерю. А это редко оканчивается добром. Задача Певцов в тишине в этом случае состоит в том, чтобы подарить покой мертвецу или, если это невозможно, изгнать его прочь. Иначе скорбящий родственник может предпринять действия, о которых пожалеет не только он, но и всё местное общество Пробуждённых.

Родной путь: Акантус

Прозвище: Банши

Организация: Певцам в тишине присуща классическая связь учителя и ученика без каких-либо дополнений и оговорок.

Примеры таинств: Пение. Создание поэм, историй и эпитафий. Посещение похорон. Подготовка тела. Эвтаназия.

Достижения

Первое Достижение: Знание

Требования: Гнозис 3, Смерть 2 (Ключевая), Судьба 1, Эмпатия 2

Маг способен дублировать заклинания Смерти первого уровня *Могильное зрение* и *Загробная беседа,* автоматически получая успехи в размере собственного знания Смерти.

Второе Достижение: Зов

Требования: Гнозис 5, Смерть 3 (Ключевая)

Маг дублирует заклинания Смерти 2 уровня *Воззвание к призраку* и Разума 2 уровня *Эмоциональный всплеск*.

Альтернативный вариант: Судьба 3

Персонаж навсегда получает очки брони в размере своего знания Судьбы.

Третье Достижение: Плач

Требования: Гнозис 7, Смерть 4 (Ключевая)

Колдун способен использовать это Достижение двумя разными способами. Прежде всего, он может открыто прочитать молитву за душу Спящего, который находится рядом с ним и в состоянии его слышать. Если этот Спящий умрёт в пределах нескольких дней, максимальное число которых равно знанию Смерти мага, он останется на земле в виде призрака, получив якорь, связанный с самым важным незавершённым делом.

Второй способ позволяет вызвать к себе призрак человека, который умер такое же количество дней назад (например, чтобы узнать об убийце от самой жертвы).

Альтернативный вариант: Судьба 4

Персонаж может испустить крик, автоматически наносящий очко тупого урона всем Спящим, способным этот крик слышать - если только жертвы не обладают очками Самообладания, превышающими знание Судьбы мага.

Искатель реальности

Прямая линия редко оказывается самым коротким путём, ведущими из одного мира в другой. Позволь я тебе покажу.

Искатели реальности убеждены, что магические аномалии Падшего мира служат вратами в Высший. Если знать, как открыть эти врата, можно найти дорогу в ту благословенную действительность, которую все маги видели в момент Пробуждения. Как результат, эти колдуны занимаются изучением всех таинственных и запретных мест, в которых, по слухам (или даже неопровержимым данным), законы Падшего мира дают слабину.

Родной путь: Мастигос

Прозвище: Спелеологи

Организация: Спелеологи по возможности избегают контактов друг с другом, опасаясь, что другие маги узнают об из целях и попытаются спрятать от них информацию о тех или иных местах силы.

Примеры таинств: Взлом шифра. Разоблачение тайн. Проникновение на чужую территорию. Обнаружение спрятанного сокровища.

Достижения

Первое Достижение: Взгляд сквозь замочную скважину

Требования: Гнозис 3, Пространство 2, Скрытность 1, Обман 1

Маг узнаёт аналоги заклинаний *Всевидение* и *Поиск* (Пространство первого уровня). *Поиск* требует проверок Сообразительности + Скрытности + Пространства.

Альтернативный вариант: Разум 2

Аналог заклинания *Инкогнито* (Манипулирование + Обман + Разум).

Второе Достижение: Разоблачение

Требования: Гнозис 5, Пространство 3

Маг узнаёт аналоги заклинаний *Аппорт* и *Портал* (Пространство второго и третьего уровня соответственно).

Альтернативный вариант: Разум 3

Маг дублирует заклинание *Самозванец* (Интеллект + Скрытность + Разум против Сообразительности + Гнозиса жертвы).

Третье Достижение:
Подчинение реальности

Требования: Гнозис 7, Пространство 4

Аналог *Карманной реальности* (Пространство 4).

Альтернативный вариант: Разум 4

Маг заставляет окружающих поверить, что его попросту нет рядом с ними. Как вариант, он может сделать невидимым и неосязаемым предмет Размером не больше 6. Для этого он проходит проверку Сообразительности + Скрытности + Разума против Сообразительности + Гнозиса окружающих.

Отпрыски Незабытого

Жизнь представляет собой сумму идей и мыслей. Тот, кто будет воплощать собой сразу все идеи и мысли, станет божеством во плоти.

Это Наследие собрано из астральных путешественников, которым удалось добраться до Анима Мунди и наткнуться на океан вечности, предположительно разделяющий Царство грёз и Высшие царства. Где-то в глубинах этого океана движется колоссальный силуэт, который можно увидеть лишь периферийным зрением. Этот силуэт, называющий себя Незабытым, способен общаться с магами на телепатическом уровне. Он говорит, что его восхищает сила каждого, кто способен добраться до этого океана. Затем он начинает вкрадчиво обсуждать с магом всё, что того интересует, не забывая выражать своё восхищение. Понемногу он завладевает вниманием Пробуждённого и пробирается в самую сущность его сознания.

Назад, в земную реальность, маг возвращается уже с постоянным ощущением своей близости к этому непостижимому созданию. И что интереснее всего, если ранее он не принадлежал к другому Наследию, у него начинают проявляться Достижения этого учения. Иными словами, маг даже не должен искать другого учителя: он автоматически становится Отпрыском Незабытого.

Родной путь: Любой

Прозвище: Мечтатели

Организация: Отпрыски Незабытого не только не обладают собственной организацией, но иногда сами не в курсе, что они принадлежат к какому-либо Наследию.

Примеры таинств: Проведение запретных исследований. Убеждение окружающих в важности своих идей. Беседы с Незабытым.

Достижения

Первое Достижение: Вечная близость

Требования: Гнозис 3, Разум 2 (Ключевая), Экспрессия 2

Маг получает аналог заклинания Разума второго уровня *Безупречная память,* которое описано далее в этой книге и требует проверок Манипулирования + Экспрессии + Разума. Кроме того, он получает Преимущество *Шёпоты*, которое описано ниже.

Второе Достижение:
Истины, которых лучше не знать

Требования: Гнозис 5, Разум 3 (Ключевая)

Маг дублирует заклинание *Далёкий голос.* При желании маг может телепатически атаковать разум другого существа, пройдя проверку Манипулирования + Экспрессии + Разума –

Решительности жертвы. Каждый успех, полученный при этой проверке, наносит жертве по очку тупого урона.

Альтернативный вариант: Сущность 3

Маг получает аналог заклинания *Составление гримуара*, однако по неизвестным причинам все, кто читает его труд, начинают понемногу сходить с ума. Всякий раз, когда другой персонаж читает гримуар, он проходит проверку Гнозиса + Решительности – Разум самого Мечтателя. В случае провала он приобретает отклонение *Навязчивая идея*, связанное с гримуаром и распространением заключённой в нём информации.

Третье Достижение:
Вечная истина

Требования: Гнозис 7, Разум 4 (Ключевая)

Самая важная мысль, идея, открытие или другое творческое детище мага превращается в полноценного духа, обладающего первым Рангом. Каждый день этот Ранг повышается, пока не достигнет значения Разума самого Мечтателя.

Новое Преимущество:
Шёпоты (•)

Требование: Грёза любого уровня

Маг получает возможность активировать Преимущество *Грёза*, описанное в основной книге правил **Mage: the Awakening**, в любой момент бодрствования. Ему не нужно засыпать или проводить целый час в медитации: ответ приходит мгновенно. Тем не менее, эта моментальная связь с Анима Мунди считается преступлением против Мудрости пятого уровня.

Духи эпохи

Всякий, кто забывает историю, обречён

Эти заклинатели одержимы прошлым и его влиянием на историю современного мира. Они настолько погружаются в изучение других времён, что зачастую теряют связь с действительностью, начиная путать прошлое, настоящее и даже будущее. Любопытно, что это Наследие обладает естественным противником в лице Часов Апокалипсиса - еретического Наследия, описанного в книге **Legacies: the Sublime**.

Родной путь: Морос

Прозвище: Атависты

Организация: Организация Духов эпохи оправдывает их название, поскольку связывает друг с другом всех членов Наследия, которые изучают определённый период времени (а иногда даже определённый период конкретного географического региона).

Примеры таинств: Изучение исторических документов. Осмотр реликвий и артефактов. Обучение других людей истории. Отказ от использования современной техники. Изучение прошлого благодаря ясновидческим силам.

Достижения

Каждое новое Достижение налагает растущий штраф –1 на проверки Навыков, связанные с использованием современных приспособлений.

Первое Достижение:
Всё потеряно

Требования: Гнозис 3, Время 2 (Ключевая), Смерть 1, Судьба 1, Образование 2

Маг получает аналог заклинания Смерти первого уровня *Могильное зрение* и Времени второго уровня *Ретроспектива.* При обращении к этим силам он получает автоматические успехи в размерах своего знания Времени. Использование Ретроспективы показывает ему самое важное событие, связанное с этим местом или предметом.

Второе Достижение: Настоящего не существует

Требования: Гнозис 5, Время 3

Маг узнаёт заклинание *Замедление метаболизма*, которое описано далее в этой книге. Заклинание действует постоянно.

Альтернативный вариант: Смерть 3

Мага невозможно обнаружить при помощи заклинаний Жизни.

Третье Достижение: Тени прошлого

Требования: Гнозис 7, Время 4

Маг получает аналог заклинания *Временной фантазм*, описанного далее в этой книге. Он получает автоматическое число успехов, равное его знанию Времени.

Альтернативный вариант: Смерть 4

Маг способен перемещаться в Сумрак вместе с личным имуществом, не вкладывая в это Маны и не проходя никаких проверок.

Избранные заклинания

Подношения

Как и другие ордены магов, Мистериум предоставляет своим последователям череду уникальных действий, которые повышают эффективность их *ритуалов* – то есть продолжительных заклинаний. Эти действия и инструменты, некоторым колдунам известные как подношения, используются в дополнение к магическим инструментам, описанным в основной книге правил **Mage: the Awakening**. Ниже приведены только несколько примеров подобных действий и инструментов. Каждое из них добавляет +1 дайс к проверкам сотворения продолжительных заклинаний.

• Пыль из мавзолея (Смерть +1)
• Чертёж гробницы (Смерть +1)
• Каменная крошка из сгоревшего здания (Судьба +1)
• Почва, взятая с места, пострадавшего от природного катаклизма (Судьба +1)
• Раздробление песочных часов (Время +1).

Временной фантазм
(Сущность •••+, Время ••)

Действие: мгновенное
Длительность: одна сцена
Заклинание считается **грубым**.
Цена: 1 очко Маны.

Перед сотворением этого заклинания маг должен прибегнуть к *Ретроспективе*: заклинанию Времени второго уровня. Затем он выбирает объект, который его интересует: например, книгу или нож убийцы. Лишь после этого он читает заклятие Временного фантазма, воссоздавая полную копию этого предмета в качестве иллюзорного объекта, который можно изучить уже в настоящем времени.

Мистериум называет это заклинание **Возвратом имущества** (Интеллект + Оккультизм + Дух).

Исцеление мёртвого разума
(Смерть •••)

Действие: мгновенное
Длительность: одна сцена
Заклинание считается **скрытым**.

Не все призраки сохраняют после кончины даже подобие человеческого интеллекта. Сотворив это заклинание, маг временно возвращает призраку его прижизненный интеллект. Тем не менее, это вовсе не гарантирует доброжелательность или сотрудничество привидения.

Формула Мистериума: **Лета обращается вспять** (Манипулирование + Эмпатия + Смерть).

Создание призрака
(Смерть ••••• + Разум •••• + Время ••)

Действие: мгновенное
Длительность: одна сцена
Заклинание считается **грубым**.
Цена: 1 очко Маны

Для сотворения заклинания маг должен коснуться трупа или побывать на месте смерти ныне покойного человека. Рассказчик вполне может назначить симпатический штраф.

Сотворив заклинание, маг возрождает покойника в виде призрака, который прекрасно помнит хотя бы последние события своей жизни.

Мистериум разработал на основе этого заклинания формулу, которая называется **Воспоминания о древних предках** (Внушительность + Образование + Смерть).

Магический взлом
(Энергия ••• +Материя •••)

Действие: мгновенное
Длительность: одна сцена
Заклинание считается **скрытым**.
Цена: отсутствует
Маг автоматически взламывает электронное приспособление.
Мистериум называет это заклинание **Чтение виртуального гримуара** (Интеллект + Компьютер + Энергия).

Аренда навыка
(Жизнь ••)

Действие: мгновенное
Длительность: одна сцена
Заклинание считается **скрытым**.
Цена: отсутствует
При сотворении Навыка маг выбирает ровно один Навык. Ближайшие несколько проверок этого Навыка становятся *воспроизведением* (что позволяет магу перекидывать все неудачно выпавшие дайсы). Количество таких проверок равно сумме успехов, полученных при сотворении заклинания.
Если маг обладает знанием Жизни 3 уровня, он может передавать этот дар союзнику.
Мистериум называет такое заклинание **Полной гармонией** (Ловкость + Медицина + Жизнь).

Спортивный триумф
(Жизнь ••••)

Действие: мгновенное
Длительность: одна сцена
Заклинание считается **скрытым**.
Цена: 1 очко Маны
За каждый успех, полученный при сотворении этого заклинания, маг наделяет бонусом *воспроизведения* одну ближайшую Физическую проверку. Ему не нужно выбирать конкретные Навыки: бонус "включается" сам собой.
Если маг обладает знанием Жизни 5 уровня, он может наделить этим преимуществом другое существо.
На основе этого заклинания мистагоги создали формулу, которая известна как **Олимпийская дисциплина** (Сила + Атлетика + Жизнь).

Замедление метаболизма
(Жизнь •••, Время ••• или Жизнь ••••; или Время ••••)

Действие: мгновенное
Длительность: одна сцена
Заклинание считается **грубым**.
Цена: 1 очко Маны
На протяжении всего действия заклинания магу не требуется дышать, есть или пить. Поскольку его организм в это время фактически прекращает свою работу, любые болезни и яды также откладывают своё действие.

Мистериум называет это заклинание **Жизнью между ударами сердца** (Выносливость + Выживание + Жизнь/Время).

Безупречная память
(Разум ••)

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: отсутствует

Выбрав одно конкретное воспоминание, маг гарантирует, что он не забудет эту информацию, если только не подвергнется воздействию чужих заклинаний, направленных специально на уничтожение этих сведений.

На третьем уровне Разума персонаж может направлять это заклинание на других людей.

Мистагоги разработали формулу, которая называется **Слова на душе** (Манипулирование + Экспрессия + Разум).

Знание мёртвых
(Разум •••• + Смерть ••)

Действие: мгновенное состязание с Сопротивлением призрака

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: отсутствует

Маг способен читать мысли призраков или искать в них воспоминания об их человеческой жизни.

Мистагоги называют это заклинание **Потусторонние воспоминания** (Манипулирование + Расследование + Разум против Сопротивления призрака).

Триумф воли
(Разум ••••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг превращает в *воспроизведение* по одной проверке Ментального или Социального Навыка за каждый успех.

Мистериуму это заклинание известно как Полное сосредоточение (Интеллект + Оккультизм + Разум).

Исторический обзор
(Время •••, Разум •• и Смерть • или Материя •)

Действие: мгновенное

Длительность: один раунд

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: отсутствует

Один успех позволяет протагонисту мгновенно получить общее представление о жизни другого человека или о событиях, связанных с определённым предметом. Дополнительные успехи конкретизируют эту информацию.

На основе этого заклинания мистагоги разработали формулу, которая называется **Чтением книги времён** (Интеллект + Расследование + Время).

Избранные артефакты

Амулет Сехмет (•••••)

Прочность 4, Размер 0, Структура 5

Запас Маны: 11

Владелец этого египетского амулета приобретает +3 очка брони, которая защищает буквально от любых видов повреждений.

Зеркало откровения (••••• •••)

Прочность 4, Размер 2, Структура 6

Запас Маны: 14

Любой Пробуждённый, смотрящий в это зеркало, может использовать сразу несколько ясновидческих заклинаний наподобие эффектов Сущности 1 уровня *Анализ реликвии* и *Высшее понимание*, Пространства 2 *Поиск* и Времени 2 уровня *Ретроспектива*.

Пиратская карта (•••)

Прочность 0, Размер 1, Структура 1

Даже ребёнку известно, что крестиком на карте помечают спрятанные сокровища. Эта карта представляет собой помятый пергамент, который позволяет магу дублировать заклинание *Выявление веществ* (Материя 1 уровня), дополняя его любым импровизированным эффектом Пространства 2 уровня в целях обнаружения тайников.

Экскаватор (••••)

Прочность 2, Размер 1, Структура 3

Вопреки своему названию, этот артефакт выглядит просто как длинный шест. Тем не менее, прикасаясь им к любому твёрдому телу, маг способен дублировать заклинание Материи третьего уровня *Настройка плотности*, которое понижает Прочность цели на один пункт за успех. Мистагоги используют этот шест для того, чтобы быстро проделать дорогу к заветным сокровищам, избавляя себя от необходимости по несколько дней торчать перед входом в гробницы, бункеры и другие хранилища ценных реликвий.